REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA

# Mega SEGA

LIBRO 5



ESPECIAL

# ARCADES

ESTE LIBRO SE ENTREGA CONJUNTAMENTE CON LA REVISTA MEGA SEGA DE JULIO

# ESPECIAL

# ARCADES

**EN ESTOS MOMENTOS** los productores de arcades están de "ronda". Puede que no os suenen compañías como **ATEI**, **AOU**, **ACME**, pero en el mundo de las recreativas son muy importantes. Sin embargo, estamos gratamente sorprendidos de que Sega sea el coloso de los arcade en estos momentos, especialmente en la sofisticada área de Image Generation que Atari comenzó en 1989 con **HARD DRIVIN** y **STEEL TALONS**. Con **DAYTONA** en 1994, Sega ha demostrado, con un poco de ayuda por parte del **RISC** de 64 bits y una placa con 20 Mb de **ROM**, que está más que preparada. A esto ayuda Nintendo, que está perdida en el mundo de las consolas, dejando el campo libre a Sega. Este libro es un ejemplo de lo que vendrá, y nadie podrá pasar sin él. Mira y aprende...

Si hablas con cualquier persona interesada en el mundo de los arcade, seguro que se queja de la mala época que están pasando estas máquinas. El motivo de esta época gris es que los arcade han tenido que enfrentarse a la creciente sofisticación de los videojuegos caseros, cada día más perfectos. Pero no es todo va a ser pesimismo, porque gracias a compañías como Sega se está revitalizando el Arcade.

# EL MODELO

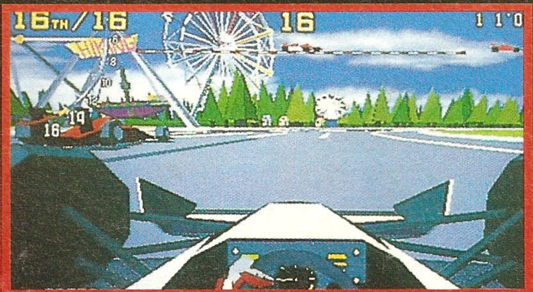
Cuando vemos las máquinas recreativas que SEGA ha producido en los últimos 18 meses, nos damos cuenta de que la compañía se ha concentrado en grandes juegos. Esto significa menos lanzamientos pero grandes máquinas que atraen de nuevo al público hacia los arcade. Sega tiene un gran historial en arcades, con variados éxitos. Aquí te ofrecemos el R360, una versión giroscópica de G-Loc diseñado para que te entre un buen mareo; Rail Chase, un juego de sprite-scaling basado en la vagoneta de Indiana Jones y que muestra un tortuoso recorrido que te recordará a la más dura de las montañas rusas y Galaxy Force II, un clon de Space-Harrier. Afortunadamente, sólo un par de estas máquinas tienen el dudoso gusto de revolverte el estómago con sus diabluras.

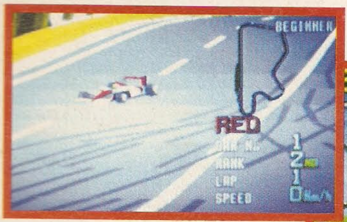


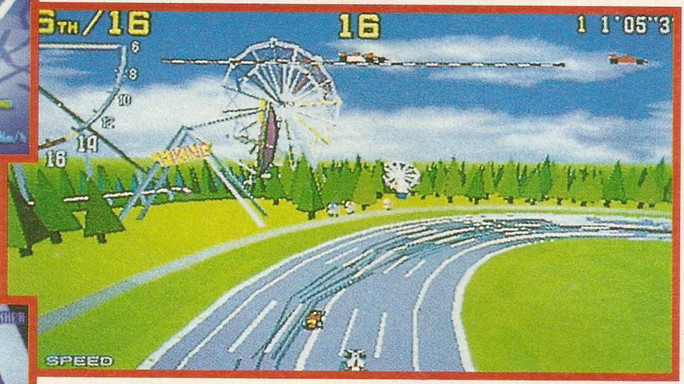



# VIRTUA FORMULA

Con dieciocho meses de antigüedad, ya se puede decir que Virtua Racing es la séptima maravilla de la técnica, sobre todo la versión donde vas sentado en el habitáculo de un Fórmula 1.

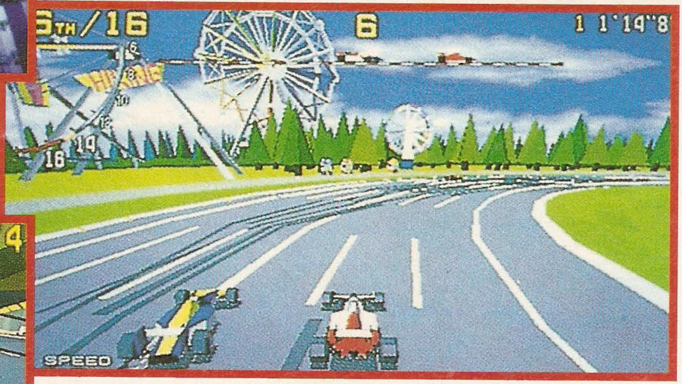




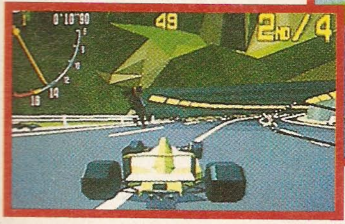




*Fórmula 1 en vivo y en directo. Como las carreras de los domingos.*




*Al entrar en el túnel nos acompañará sonidos cuadrafónicos.*







La imagen definitiva de Virtua Racing ya está disponible,aunque por el momento sólo en el Reino Unido. La impresionante máquina consta de cuatro carrocerías de Fórmula 1, cada una colocada en frente de un enorme monitor. En un quinto monitor podemos apreciar la carrera desde diferentes puntos de vista.

Una CPU controla cada uno de los cuatro coches, y a la vez busca la imagen mas espectacular para ponerla en el monitor de la carrera. Los vehículos de carreras se mueven por medio de barras hidráulicas y emiten un estruendoso sonido cuando se toma una curva a gran velocidad. Hay incluso videocámaras instaladas dentro de los monoplazas para tomar planos de la cara del conductor . Cuando no hay nadie jugando, la máquina emite una impresionante intro que atrae de manera indefectible al público.

VIRTUA FIGHTER se creó a partir de la placa Modelo 1, utilizada para realizar los polígonos de VIRTUA RACING y que permite la reproducción de hasta 180.000 polígonos por segundo. Los parámetros del juego son muy parecidos a los de STREET FIGHTER II: una lucha cara a cara durante tres asaltos, con una gran variedad de movimientos especiales. Pero lo que hace tan especial a VIRTUA FIGHTER son sus imágenes. La pelea puede verse desde una cámara que ofrece imágenes 3-D. Los luchadores están hechos a base de cientos de polígonos, y cada uno tiene una apariencia diferente. Cuando comienzan las secuencias de lucha más brutales , el punto de mira del juego cambia a una perspectiva por detrás del luchador o por delante cuando se realiza una repetición.



# VIRTUA

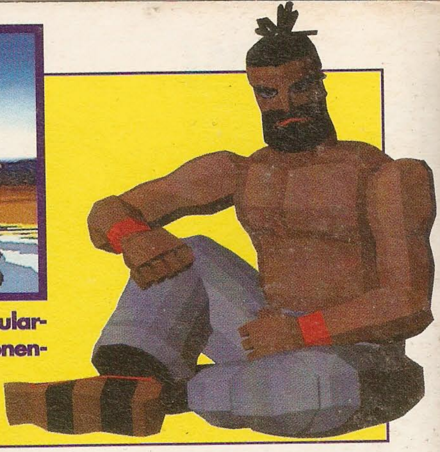


# FIGHTER

# VIRTUA FIGHTER

## JEFFRY



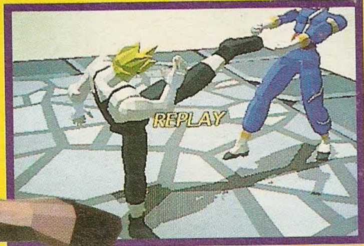


**Un indio musculoso que es particularmente hábil agarrando a sus oponentes y lanzarlos por los aires.**

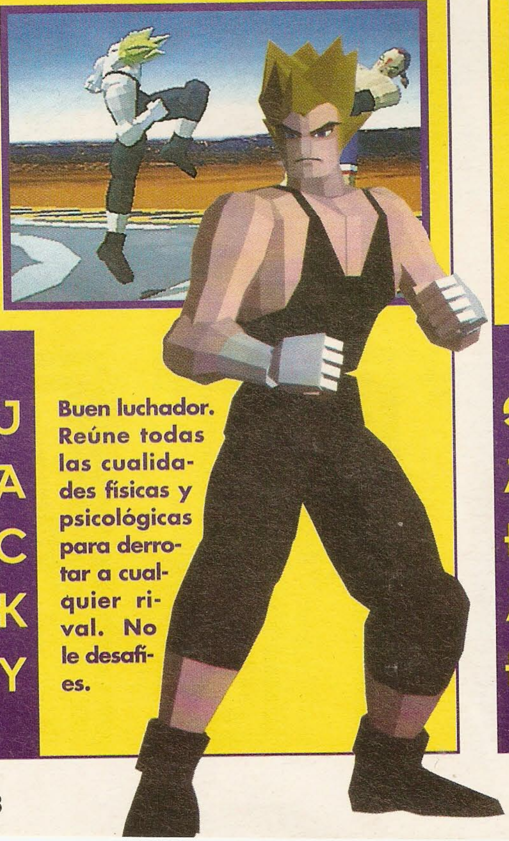
## PAY



**Hija de Lau. Utiliza el mismo estilo de Kenpo, mas elegante pero menos efectivo.**




## JACKY



**Buen luchador. Reúne todas las cualidades físicas y psicológicas para derrotar a cualquier rival. No le desafíes.**

## SARAH



**Pega las mismas patadas que The Scope cuando no le dan su alfalfa batida. Es totalmente fabulosa; una chica 10. ¡Ojo con tomarse mucha confianza con ella! Es dulce, pero el azúcar no lo lleva en los puños.**

## WOLF



Es un estupendo luchador de wrestling. Su estilo y movimientos son perfectos. No busques fisuras en su arte de pelear.



## AKIRA



Es la versión de Ryu para el Virtua Fighter, con las mismas características. Se trata de un primo hermano venido a menos.

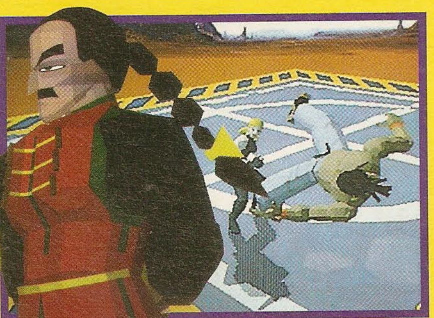
## KAGE



El obligatorio Ninja. Kage es rápido. Incluye como especialidad el ataque elástico. ¿Qué es? Suponemos que no será un asunto de colchones.

## LAU





Lau es curel y además le encanta saltar en los estómagos de los contrarios cuando están totalmente derrotados. Y más burradas que mejor no decir de semejante bestia humana.

# VIRTUA FIGHTER

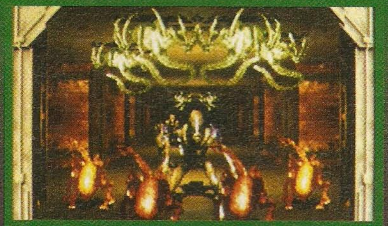





Aquí nadie se pone de acuerdo sobre si el juego es bueno o no, pero en MEGA SEGA pensamos que es fabuloso. Cuando se conecta la máquina hay un contacto especial que no se siente con SFII. Algunas personas dicen que el juego es poco profundo, pero hay mogollón de movimientos por descubrir. Lo que pasa es que el juego es tan frenético que son difíciles de detectar. Lo cierto es que VIRTUA FIGHTER merece la pena.

# ALIEN 3 THE GUN

La única maquina de Sega donde se juega solo representa una galería de tiro donde los objetivos son los personajes de la famosa película Alien 3. El estilo y la técnología de sprite-scaling se han mejorado, pero resulta muy semejante a la conocida maquina OPERATION WOLF.



Cada uno de los niveles te lleva más y más adentro, desde la prisión de Fiorini 161 hasta unas tierras subterráneas donde te encontrarás con el gran Alien. En la película, los personajes sólo tenían unas pequeñas bengalas para defenderse de los Aliens, y no el armamento nuclear que tú posees para destrozarlos.

En ALIEN 3 la ametralladora de la que puedes hacer uso está un poco anticuada si la comparamos con el armamento que aparece en otras coin-op de SEGA. Aun así es muy divertido, y el sonido y los gráficos caracterizan perfectamente al monstruo de la película, aunque todavía hay espacio para mas arcade de Aliens.

# AS-1

**Prepárate, porque AS-1 es el simulador definitivo. Sus gráficos te llevarán a un mundo donde se confunden realidad y ficción.**

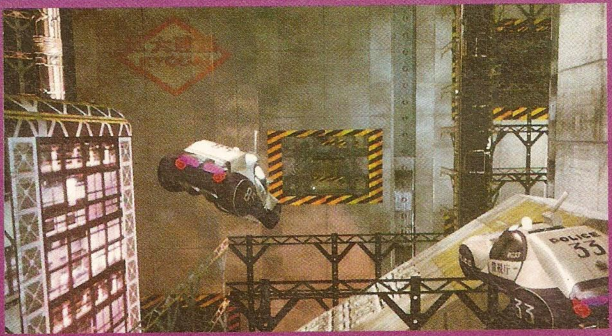
AS-1 es un simulador, pero el *ferrari* de los simuladores. Muchas de las máquinas de este tipo son una porquería: nada excitantes y no ofrecen nada de interactividad en los viajes en un Tornado o bajando por una pista de esquí. Puestas así las cosas, AS-1es el primer simulador totalmente interactivo que utiliza secuencias de polígonos prealineados.

El AS-1 tiene unos gráficos increíbles y unas secuencias de presentación impresionantes, acompañados por una serie de movimientos (whoooops!) del famoso Michael Jackson. Todos los movimientos de AS-1 son hidráulicos para hacerte creer que estás en una nave.

Desafortunadamente, el gran tamaño de la maquina recreativa obligará a que sólo se pueda llevar a unos lugares determinados como el Sega World de Bournemouth o el Sega Centre de Brent Cross.



*Explosiones de colorido y realidad tangible. Fantasía o la vida misma. Esta excitante experiencia aproxima el cine a los arcades.*





# DAYTONA RACING





Este será el primer juego que posea la tarjeta CG model 2, una versión rediseñada de la CPU del Virtua Racing. El procesador de gráficos ha sido aumentado un 300%, con 300.000 polígonos por segundo, con una frecuencia de refresco de la pantalla de hasta 60 fotogramas por segundo. El resultado es espectacular. La sensación de velocidad es increíble. Se puede ver cómo los escenarios se desplazan suavemente sin ningún cambio brusco en los planos de scroll. Pero aquí no acaba la cosa, la técnica de *texture mapping* ha influido a la hora de conseguir un acabado perfecto.




***El mejor arcade de los últimos tiempos. Impecable.***

# SONIC ARCADE

Tiene algo que ver con Sonic, el famoso puercoespín mascota de la compañía Sega, pero el juego es de scrolling y no de plataformas. Elige uno de los tres caracteres en la única arcade realmente bonita que Sega ha sacado últimamente.




# JURASSIC PARK

La película mas espectacular de todos los tiempos se convierte en arcade. Sega planea mejorar Alien 3 con esta galería de tiro de sprite-base. La máquina individual tendrá implantadas dos armas gemelas, utilizadas para destruir imágenes digitalizadas de dinosaurios. La idea no concuerda con el guión de la película, que es la de protegerlos, no destruirlos. Como siempre, imágenes de la película ha encontrado un hueco en el juego. Las imágenes creadas por Silicon Graphics son casi perfectas, no muy lejos de las de la película. Pero el formato de JURASSIC PARK no parece que este levantando pasiones.





Gallimimuses se llama el bicho. Apréndetelo para cuando juegues al Trivial. Te quedarás con la peña.



# CYBERDOME

Sega tenía envidia de la atracción de Namco, GALAXIAN 3, así que la ha mejorado con Cyberdome, una máquina donde estas cómodamente sentado como un señor. Ocho jugadores se sientan detrás de sus respectivas armas, apuntando a la increíble pantalla que se podría medir casi en kilómetros. Espectaculares efectos visuales e imágenes se presentan a través de la pantalla, y los participantes tienen que matar más enemigos que sus contrincantes. Galaxian 3 fue refrescante, aunque el juego era bastante corto y costaba un ojo de la cara. El prodigio de Sega sera mayor, mas rápido y presumiblemente mejor. ¡A jugaaaaaaaar!




# VIRTUA STAR WARS

VIRTUA STAR WARS se presentó en la feria AOU de Tokyo, pero puede que nunca vea la luz porque aún carece de licencia oficial. El juego utiliza una placa similar a la CG model 1, bastante buena para los Virtua, pero que resulta un poco limitada para las batallas espaciales.

MAS NOVEDADES

## NAMCO

Esta compañía es una de los rivales más serias de Sega, y ha invertido mucho en tecnología de polígonos. Sus dos novedades, CYBER SLED y RIDGE RACER son muy buenas. La primera es una máquina para dos personas, un juego de caza y captura en 3D. Utilizando controles gemelos, los participantes tendrán que guiar un tanque a través de laberintos, con el objetivo de destruir a otro humano o al propio ordenador. Los polígonos son bastante simples y el problema principal es controlar el escurridizo tanque. Pero la perseverancia hace que lo disfrutes. RIDGE RACER es otra obra maestra de Namco y supera a Virtua Racing en dosis de realismo, con un recorrido muy detallado. Se juega como una recreativa de los ochenta. Merece la pena jugar en la versión de pantalla grande, donde el jugador pilota un Mazda MX-5.

## PCB

Las PCB son las placas más viejas llegadas a los juegos de arcade. Las siglas son Printed Circuits Boards y pueden ser metidas en recreativas estándar, haciendo que los dueños de las arcade puedan cambiar de juegos fácilmente. El mercado de PCB se ha estancado un poco, puesto que los juegos no son tan buenos como los de las consolas de casa. MORTAL KOMBAT II esta haciendo de las suyas, como lo también lo hace RAIDEN II, un shoot'em up de scrolling vertical, indicado para descargar adrenalina. Capcom y Konami están intentando revivir estas placas. El sistema CPS de Capcom utiliza dos módulos: una CPU estándar acoplada a la máquina y un paquete de ROM para cada juego. También contiene el sistema de sonido Q-Sound, que añade realismo a SUPER STREET FIGHTER. El sistema CPS permite unir diferentes recreativas. Los primeros títulos son DUNGEONS AND DRAGONS y ECO-FIGHTERS, un shoot'em up de corte ecológico, que estamos seguros se va a poner muy de moda en los próximos meses.

REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
Mega SEGA